LOUIS & STEFAN MALZ • WOLFGANG PANNING

EDO

TOKYO 1603 - 1868

1E UITBREIDING

Om met deze uitbreiding te kunnen spelen is het basisspel EDO vereist.

Deze uitbreiding voegt drie nieuwe modules toe aan het basisspel EDO. Alle modules kunnen afzonderlijk of in combinatie met elkaar worden gespeeld. Naast het spelmateriaal voor deze modules bevat deze uitbreiding ook spelmateriaal om het basisspel met vijf spelers te kunnen spelen. De regels van het basisspel blijven, met de aanvullingen van de modules, verder ongewijzigd.

Spelmateriaal voor een 5e speler
Module 1: Jinn –Boeddhistische tempel
Module 2: Tokken - privileges
Module 3: Ronin – samoerais zonder meester

Spelmateriaal voor een 5e speler

- 5 ambtenaren
- 1 pakhuis
- 7 huizen
- 1 telsteen
- 1 speloverzicht
- 1 planbord
- 3 plankaarten
- 15 grondstoffen (5x rijst, 5x steen en 5x hout)
- 17 Ryo-munten
- 3 “5 grondstoffen”-tegels

ambtenaar

pakhuis

huis

telsteen

speloverzicht

planbord en plankaarten

grondstoffen

Ryo-munten

grondstoffentegels

VOORBEREIDING VAN HET SPEL MET VIJF SPELERS

• **Aanpassing "1. Algemene opbouw van het spel":**
Leg het spel klaar zoals met vier spelers (gebruik de zijde van het spelbord voor vier spelers)

• **Aanpassing "2. Afdektegels neerleggen":**
In alle gebieden zijn grondstoffen beschikbaar. Er wordt geen tabel afgedekt.

• **Aanpassing "5. Startopstelling van de spelers":**
Dezelfde grondstofpakketten worden aangeboden. Alle pakketten worden dus gekozen.

SPELVERLOOP

Het spelverloop blijft ongewijzigd.

Module 1: Jiin – Boeddhistische tempel

Het bouwen van een tempel levert machtpunten op en verlaagt de kosten om te verplaatsen.

SPELMATERIAAL

• 3 tempels in elke spelerskleur
• 1 uitbreiding voor het speloverzicht in elke spelerskleur

tempel

uitbreiding van het speloverzicht

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Elke speler krijgt drie tempels en de uitbreiding voor het speloverzicht in zijn spelerskleur.

SPELVERLOOP

Met de actie **"bouwen"** kan een speler **in plaats van** een huis, pakhuis of vesting in een stad **buiten de stad** een **tempel bouwen.**

Tempels kunnen enkel op hout-, rijst-, steen-, vloed- en wegvelden worden gebouwd. **Het bouwen van een tempel kost 2 hout en 1 rijst.**

Op **elk veld** kan **maximaal 1 tempel** worden gebouwd.

Net als bij de reguliere bouwactie moet de speler ook nu een samoerai op dit veld hebben staan.

Een tempel levert de speler:

• direct **1 machtpunt** op.
• Het **verplaatsen** van zijn samoerais over alle straten **die grenzen aan een eigen tempel** is vanaf nu gratis. Dit geldt tevens voor de handelaar.

velden waarop een tempel kan worden gebouwd:

hout *rijst* *steen* *vloed* *weg*

Voorbeeld: Groen bouwt een tempel op een vloedveld. Vanaf nu hoeft hij niet meer te betalen om over de aangrenzende straten te verplaatsen.

Module 2: Tokken – privileges

De Shogun heeft speciale wensen. De speler die deze kan vervullen, verdient een privilege.

SPELMATERIAAL

- 15 wenstegels
- 12 privilegetegels
- 1 bordje
- 2 zwarte ambtenaren

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Voordat de grondstofpakketten worden gekozen, worden de wens- en privilegetegels in afzonderlijke stapels geschud en gedekt op de daarvoor bestemde velden van het bordje gelegd.

Trek **drie wenstegels** en leg ze in de volgorde waarin ze zijn getrokken open naast elkaar op de daarvoor bestemde velden. Trek op dezelfde wijze **drie privilegetegels** en leg deze ook open op de het bordje. Draai ten slotte de bovenste kaart van elke stapel open en leg deze op die stapel.

SPELVERLOOP

Tijdens "**Fase 2: Acties uitvoeren**" mogen de spelers in plaats van hun actie een wens van de Shogun vervullen. Hierbij heeft men keuze uit drie wenstegels naast de stapel. Voor elke **vervulde wens** krijgt de speler direct **1 machtpunt en de privilegetegel** die onder de wenstegel ligt. De wenstegel wordt uit het spel genomen.

De privilegetegel legt hij voor zich neer. Deze mag hij **vanaf nu eenmalig inzetten.** Na gebruik wordt de tegel uit het spel genomen.

Het bordje wordt direct opnieuw aangevuld.

De wens- en privilegetegels schuiven op in de richting van de pijl. Op de lege velden komt vervolgens de bovenste kaart van de stapel te liggen. Daarna wordt de bovenste kaart van de stapel weer opengedraaid.

Als de stapel met **privilegetegels op is,** zijn er wensen waar men **enkel 1 machtpunt** voor krijgt en geen privilege.

Overzicht wenstegels

1. Wensen naar handelswaren uit vreemde landen die enkel zijn te vervullen met de actie "handelen".
In plaats van handelen volgens de actuele handelaarkaart kan de speler de op de wenstegel aangegeven hoeveelheid grondstoffen en geld inleveren. Een pakhuis levert nu geen voordeel op.

wenstegel (achterzijde)

wenstegel (voorzijde)

Actie waar de wens mee vervuld kan worden (in dit geval: handelsactie).

Wens (in dit geval: porselein)

Kosten van de tegel (in dit geval: 10 Ryo en 1 steen)

privilegetegel (achterzijde)

privilegetegel (voorzijde)

ambtenaar

opbouw bordje

De speler vervult de wens door goederen te betalen en krijgt het privilege en 1 machtpunt.

Aansluitend schuiven de tegels door naar de lege velden.

2. Wensen naar handelswaren uit vreemde landen die enkel zijn te vervullen met de actie “reizen”.
In plaats van het plaatsen van een ambtenaar op een grenspost of maximaal 2 samoerais verplaatsen, kan de speler de op de wenstegel aangegeven hoeveelheid geld inleveren.

3. De Shogun wenst een uitbreiding van zijn paleis in Edo.
Het vervullen van deze wensen kan enkel met de actie “bouwen” in Edo. In plaats van het bouwen van een huis of vesting in Edo, kan de speler de op de wenstegel aangegeven hoeveelheid grondstoffen inleveren.

Belangrijk! Om deze actie uit te voeren moet je een eigen samoerai in Edo hebben staan.

Overzicht privileges

a) Belangrijk gebouw: Het nieuwe gebouw komt op de eerste bouwplaats in de stad te staan, alle reeds geplaatste gebouwen schuiven een veld op. *Gebruik dit privilege bij het bouwen in een willekeurige stad.*

a) Belangrijk gebouw

b) Ondersteuning: De speler krijgt een zwarte ambtenaar en zet deze als extra ambtenaar in. Na het uitvoeren van de actie wordt de ambtenaar uit het spel genomen. *Gebruik dit privilege in de planfase.*

b) Ondersteuning

c) Handel: Bij het handelen kan één van de opties op de handelaarkaart die open op de trekstapel ligt worden gebruikt. In combinatie met het pakhuis mogen twee opties van beide open handelaarkaarten worden gekozen. *Gebruik dit privilege bij het handelen.*

c) Handel

d) Inkomsten van een stad: De speler krijgt direct zijn inkomsten van een stad naar keuze. Opmerking: Een stad met drie Ronin kan niet worden gekozen (module 3: Ronin). *Gebruik dit privilege op een moment naar keuze.*

d) Inkomsten van een stad

e) Grondstof: De speler krijgt één van de aangegeven grondstoffen (hout of steen / steen of rijst / rijst of hout). *Gebruik dit privilege op een moment naar keuze. Privilegetegels tellen niet mee voor de limiet van 10 grondstoffen.*

e) Grondstof

f) Grondstofinkomsten: Een samoerai krijgt de maximale grondstoffen, zelfs als er meerdere samoerais op het grondstofveld staan. *Gebruik dit privilege bij de betreffende grondstofactie.*

f) Grondstofinkomsten

Module 3: Ronin – samoerais zonder meester

De Ronin zijn samoerais zonder meester die zich in de steden en op de grondstofvelden bevinden en daarmee de spelers hinderen. De Ronin komen tijdens het spel bij elkaar. Het uit elkaar drijven levert machtpunten op.

SPELMATERIAAL

- 3 zwarte "Ronin" samoerais
- 1 stoffen buidel
- 7 gebiedstegels
- 15 Ronin-tegels

Ronin

stoffen buidel

Ronin-tegel

gebiedstegels:

1x rijst *1x hout* *1x steen* *1x stad* *3x keuze*

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Voordat de grondstofpakketten worden gekozen, wordt op één beschikbaar grondstofveld van elke soort (hout, steen en rijst) één Ronin geplaatst. De zeven gebiedstegels gaan in de stoffen buidel.

SPELVERLOOP

Aan het begin van elke ronde (voor de planfase) moet de startspeler één Ronin kiezen die gaat verplaatsen op het spelbord.

- Als alle drie Ronin op hetzelfde veld staan of op drie verschillende velden, dan mag hij een willekeurige Ronin kiezen.
- Als twee Ronin op hetzelfde veld staan, moet hij de Ronin die alleen staat kiezen.

Daarna trekt de speler een gebiedstegel uit de buidel. Deze tegel bepaalt het soort veld waarheen de Ronin gaat. Als de speler een keuzetegel trekt, dan kiest hij het soort veld (rijst, hout, steen of stad).

Overige aanpassingen in een spel met twee spelers:

In een spel met de Ronin wordt er geen inkomstentabel afgedekt. In plaats daarvan komt op alle zes grondstofvelden een neutrale samoerai te staan (van een niet gebruikte spelerskleur). Deze blijven daar het hele spel staan en verlagen de grondstofinkomsten met 1.

afbeelding 1

afbeelding 2

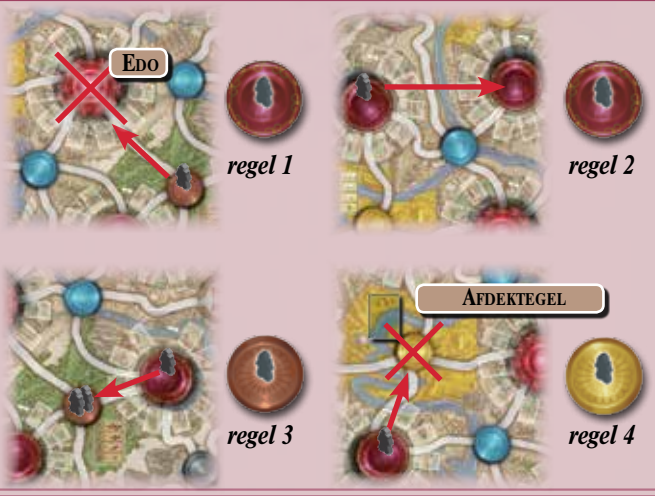
Voorbeeld:

Bij afbeelding 1 mag de speler zelf kiezen welke Ronin hij gaat verplaatsen.

Bij afbeelding 2 moet de speler de Ronin die alleen op het steenveld staat kiezen.

Daarna verplaatst de speler de gekozen Ronin volgens deze regels:

1. Hij mag niet naar Edo.
2. Hij moet het veld verlaten.
3. Als ergens op het speelbord reeds één of twee Ronin op de getrokken gebiedstegel staat, dan wordt hij daarbij gezet (of weggehaald als drie Ronin op hetzelfde veld staan).
4. Hij mag niet op geblokkeerde velden worden gezet.
5. Zijn er volgens bovenstaande regels meerdere velden mogelijk, dan kiest de speler er één uit.



regel 1 *regel 2* *regel 3* *regel 4*

Daarna gaat de gebiedstegel terug in de zak.

Gevolgen van de Ronin
(gelden voor alle spelers)

a) Grondstofveld:

Ronin gelden als Samurai en verlagen de opbrengsten van een veld.

b) Stad:

- Als er één Ronin in een stad staat, heeft dat geen gevolgen.
- Als er twee Ronin in een stad staan, dan kan er in deze stad niet worden gebouwd.
- Als er drie Ronin in een stad staan, dan kan er in deze stad niet worden gebouwd en krijgt men hier ook geen inkomsten.

Voorbeeld:
Blauw krijgt slechts twee hout, omdat de Ronin de opbrengst verlaagt.

Verdrijven van de Ronin van een veld

Het verdrijven van Ronin kan met de actie “reizen”. Slechts één ambtenaar kan deze actie uitvoeren. Als er meerdere ambtenaren bij deze plankaart staan, moeten alle andere ambtenaren een andere functie van de actie “reizen” uitvoeren.

1. De speler kiest het veld waarop Ronin staan, die hij wil verdrijven.
2. Hij mag maximaal twee eigen samoerai gratis naar dit veld verplaatsen.

Voorbeeld: Blauw kiest een stad met twee Ronin en verplaatst na betaling van 1 Ryo één samoerai naar dit veld…

…daarna verplaatst hij nog eens gratis twee samoerais hierheen.

3. Staan er nu meer samoerais van de speler op het veld dan Ronin, dan worden alle Ronin verdreven. Trek voor elke verdreven Ronin een gebiedstegel uit de buidel en verplaats de Ronin volgens de hiervoor beschreven regels.

4. Daarna gaan de getrokken gebiedstegels terug in de buidel.

Voorbeeld: Er staan meer samoerai van dezelfde speler (Blauw) in deze stad dan Ronin. De Ronin worden verdreven.

5. De speler krijgt Ronin-tegels voor verdreven Ronin:
   - één verdreven Ronin levert niets op
   - twee verdreven Ronin levert 1 Ronin-tegel op
   - drie verdreven Ronin leveren 2 Ronin-tegels op.

Bij de **eindwaardering** krijgt elke speler **1 machtpunt** voor **elke Ronin-tegel** in zijn bezit.